

EL JUEGO EN LA CLASE DE LENGUA EXTRANJERA

María Eugenia Ghirimoldi

Según el enfoque pedagógico del Entendimiento Óptimo que a su vez adhiere a la teoría de las Inteligencias Múltiples, una de las maneras de mejorar la calidad del aprendizaje consiste en rescatar todo el placer y el interés presentes en el hecho de aprender. Una de las herramientas para lograrlo consiste en implementar actividades lúdicas que permiten generar situaciones auténticas de utilización de la lengua extranjera en el aula favoreciendo la comunicación en un ambiente distendido, creativo y estimulante. Presentaremos en esta comunicación algunas técnicas de animación basadas en el juego, aplicables en diferentes fases del aprendizaje.

El juego como herramienta pedagógica en la enseñanza de lenguas ya era utilizado por los educadores del Renacimiento para enseñar latín a los niños. Sin embargo, recién en el siglo XX se comprendió su rol en el desarrollo del niño con los estudios de L. Vygotsky y J. Bruner entre otros. Valioso instrumento para explicar la realidad, el juego permite representar en un objeto concreto sistemas de valores y sistemas formales abstractos.

Podría definirse al juego como una actividad de tiempo libre de orden físico o psíquico, sometida a reglas, a la que uno se entrega buscando entretenimiento y placer. Pero lo que más nos preocupa ahora es abordar de qué manera se puede optimizar su utilización en la clase.

Mencionaremos algunos puntos para tener en cuenta, extraídos de lo que Haydée Silva¹ llamó *reglas de oro* de utilización pedagógica del juego en clase de lengua extranjera:

1. Sin idealizarlo, cuanto mejor comprendamos el juego mejor lo explotaremos
2. Definir para cada juego objetivos claros y coherentes
3. Toda actividad lúdica deberá prepararse con cuidado y rigor
4. Un material atractivo y sólido, reglas interesantes y dinámicas, una atmósfera distendida contribuirán a favorecer la actitud lúdica, es decir, la convicción y el deseo de los alumnos para comprometerse con la tarea.

Otro aspecto para destacar que se desprende del uso del juego en la clase con respecto al desarrollo de la competencia comunicativa en los alumnos es que permite crear una situación de comunicación lo más auténtica posible de utilización de la lengua en el salón de clase. El juego presenta al alumno la oportunidad para

expresarse libremente, de manera personal y casi espontánea. De acuerdo a la clasificación de François Weiss sobre los cuatro tipos de comunicación existentes en la clase lengua extranjera, las actividades lúdicas privilegian la comunicación auténtica y la comunicación simulada.

1. *la comunicación didáctica*: se trata de la lengua utilizada para la organización del trabajo en clase (consignas), el discurso sobre la LE, las preguntas de comprensión, explicaciones, correcciones, etc.

2. *la comunicación imitada*: se caracteriza por la repetición de modelos (del docente, de las grabaciones)

3. *la comunicación simulada*: cuando se le pide al alumno que fabrique diálogos, participe en debates, asuma un rol, interactuando en el salón de clase.

4. *la comunicación auténtica*: cuando el alumno toma la iniciativa de hablar en las diferentes fases de organización y animación del trabajo en clase.

Enfoques teóricos que fundamentan la utilización del juego en la clase de lengua extranjera: el Entendimiento óptimo y las Inteligencias múltiples.

El enfoque del *entendimiento óptimo* (Mieux-apprendre) desarrollado por Bruno Hourst intenta devolver al hecho de aprender todo su placer e interés. Su finalidad es mejorar la calidad del aprendizaje y volverlo más placentero desarrollando una mirada distinta sobre la manera en que aprendemos y en la que transmitimos el saber. Se basa en los siguientes principios fundamentales:

- Aprender es un proceso que implica a *la persona en su conjunto*, en particular lo cons-

ciente y lo inconsciente, el cuerpo y las emociones;

- El *ambiente de aprendizaje* (físico, emocional, social, mental) juega un rol importante en la calidad del aprendizaje.

- Cada persona posee un *abanico de inteligencias* que le es propio (adhiera a la teoría de las Inteligencias múltiples)

- Es preciso tener en cuenta el *modo preferencial de aprendizaje* de cada individuo.

- Se aprende mejor cuando lo que se aprende tiene un *sentido* y cuando se encuentra *placer* en el aprendizaje.

- Las *artes*, la música especialmente y el *movimiento* son vectores de aprendizaje importantes.

- Las *emociones* juegan un rol importante y favorecen la memoria a largo plazo.

- El trabajo en *cooperación* enriquece el aprendizaje.

De acuerdo a estos principios vemos cómo el enfoque de Hourst adhiere a la teoría de las Inteligencias múltiples desarrollada por Howard Gardner en 1983. Según esta última, las inteligencias se conciben como *potenciales biológicos en bruto* que no se observan de manera aislada en los individuos y que son utilizadas de manera conjunta para resolver problemas. Todos nacemos con *perfiles particulares* de inteligencia y diferimos luego en los perfiles que mostramos. Así, la instrucción escolar debería plantearse como objetivo desarrollar ese particular abanico de inteligencias de cada individuo teniendo en cuenta su mejor manera de aprender, lo que permitirá que al lograr que cada persona haga aquello para lo cual se siente más implicado y competente, contribuya más eficazmente en la sociedad en la que vive.

Para concretar los objetivos de optimización del aprendizaje mediante la implementación de actividades lúdicas como una de las herramientas posibles para lograrlo, tendremos en cuenta los diferentes momentos que conforman una situación de aprendizaje. Hourst propone una estructura de siete fases necesarias para mejorar la calidad de este proceso, a saber:

1- Preparación: organización de la clase, del ambiente de aprendizaje, recibimiento;

2- Conexión: modalidades para poner a los alumnos en el mejor estado receptivo posible;

3- Transmisión: comunicación óptima al alumno de los nuevos conocimientos;

4- Activación: utilización práctica de lo que ha sido aprendido bajo diferentes formas;

5- Memorización: facilitación de la retención a largo plazo;

6- Consolidación: integración de los conocimientos nuevos a los anteriores y evaluación

7- Cierre: reflexión sobre lo experimentado, recompensa, apertura a lo que sigue.

Estas fases a menudo están entremezcladas durante la realización de un curso, en especial las fases de transmisión, de activación y de memorización. Son estas tres últimas sumadas a la fase de conexión previa, las fases que consideraremos en nuestra propuesta de actividades.

En primer lugar, la fase de *conexión* corresponde al comienzo de la secuencia pedagógica y persigue los siguientes objetivos:

- obtener de los alumnos el mejor *estado de receptividad*. Para ello podemos recurrir a una actividad creativa, un juego de revisión, una historia divertida.

- Presentar la *imagen global* de lo se va a aprender. Puede tomar la forma de un rompecabezas, de un topograma, etc.

- Crear *puntos de anclaje*, es decir, nudos que forman la estructura mental del aprendizaje. Se trata de anticipar los contenidos a estudiar. Algunas maneras de hacerlo: elaborar preguntas en grupos sobre el tema, hacer recordar lo que ya saben, pegar en las paredes imágenes, fotos, dibujos, palabras claves, etc.

- Mantener la motivación por medio de presentaciones variadas y creativas, trabajo en equipo, etc.

En segundo lugar, la fase de *transmisión* se ubica en el corazón del proceso de aprendizaje. Sin embargo, las informaciones, no sólo deben ser bien recibidas, sino también bien asimiladas y bien memorizadas. Por lo tanto, las fases de transmisión, de activación y de memorización deben estar hábilmente entrelazadas.

Para transmitir un saber es necesario tener en cuenta que no todos aprendemos de la misma manera, cada individuo posee lo que Hourst denomina *modo preferencial de aprendizaje*. Entonces, para poder llegar de la mejor manera a la mayor cantidad de alumnos, al elegir los medios de transmisión se deberán considerar por una parte, las diferentes modalidades sensoriales (auditiva, visual, kinestésica) por lo cual se variará el tipo de presentaciones: oral, escrita y con intervención del cuerpo, y por otra, las diferentes "inteligencias" según el modelo de Howard Gardner.

En tercer término, en la fase de *activación*, las informaciones deben ser retomadas al menos tres veces y de tres maneras diferentes para que se conserven en la memoria a largo plazo.

Principios en los que se apoya:

- Descentración: desplazamiento del docente del centro del proceso de aprendizaje.

- Tiempo de activación: 50 al 70% del tiempo de aprendizaje.

tiempo de aprendizaje.

- Características: variada, de ritmo sostenido, interesante, que alterne actividades grupales e individuales.

Por último, consideraremos la fase de memorización. La mayor parte de lo que aprendemos hoy lo olvidaremos en 24 horas, a menos que actuemos deliberadamente para consolidar esta información en la memoria de largo plazo.

De la teoría a la práctica

Antes de pasar a las propuestas de actividades para cada fase del aprendizaje presentamos una serie de consejos a la hora de seleccionar un juego:

1. Que esté relacionado con el tema estudiado y estimule la reflexión
2. Que los fines de la actividad se correspondan con los objetivos de aprendizaje
3. Que pueda ser jugado en menos de una hora
4. Que implique a todos los participantes a la vez
5. Que tenga reglas claras
6. Que casi no tenga costo o que su costo eventual se justifique
7. Que no necesite materiales complicados ni talentos especiales
8. Que sea fácilmente adaptable y modificable según las circunstancias

Además de realizar una buena elección es preciso atender a la organización del juego. Para ello es importante preparar cuidadosamente las modalidades de formación de grupos, asignar a cada grupo una tarea que sea precisa y a realizar en un determinado tiempo y prever siempre un lugar para lo imprevisible.

Con respecto a la división en grupos, es posible realizarla a partir de una pregunta más o menos personal. Ej.: *¿Cuál es tu estación preferida?* *¿Quién toma cereales en el desayuno?* *¿Quién cumple años antes/después del 1º de julio?* *¿Mar o montaña?* *¿Salado o dulce?*

Propuesta de actividades de conexión

1. ¿Qué hay de nuevo? (*Quoi de bien neuf?*)

Desarrollo: Cada uno dice por turnos algo bueno y novedoso que le haya ocurrido en las últimas 24 horas.

Variantes posibles: Si alguien no tiene nada nuevo para contar puede nombrar tres cosas buenas de otro integrante del grupo (un detalle de su vestimenta, un rasgo de su carácter, su contribución al grupo). Esta actividad brinda una oportunidad para expresar ideas o sentimientos

que de otro modo difícilmente podrían decirse.

2. Bingo

Bingo (*Alex et Zoé I*, Libro del profesor)



Material necesario: una grilla por participante.

Desarrollo: El alumno debe circular entre sus pares y buscar lo más rápido posible "alguien que..." en función de las indicaciones dadas en la grilla.

Restricción: no puede figurar dos veces el mismo nombre en la grilla! (para ello, el número de casilleros no deberá exceder el número de alumnos).

Variantes posibles: La dificultad y el tema de las preguntas variará en función del nivel, de la edad y de los intereses de los participantes.

3. Los catálogos

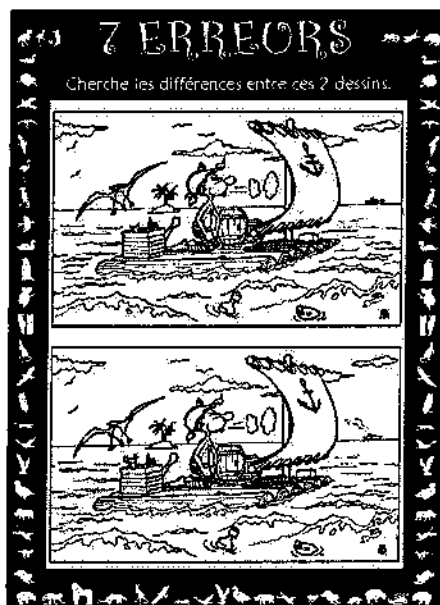
Desarrollo: los participantes deben enumerar rápidamente y a ritmo constante palabras (sustantivos, adjetivos...) a partir de una consigna simple. Ubicar a los participantes en círculo. Según una consigna clara cada uno a su turno propone una palabra. Si alguien tarda mucho pasar el turno a otro.

Ejemplos de consignas: Nombrar rápidamente: objetos de la cocina, animales, instrumentos de música; *¿Qué se puede hacer con... una mesa/una hoja de papel, un vaso, etc.?*; Repetir y proponer un nuevo elemento: *Je pars en vacances et je mets dans ma valise...* (*Me voy de vacaciones y en mi valija pongo...*), *Je vais au marché et j'achète...* (*voy al mercado y compro...*)

Variantes posibles: Variable al infinito según el nivel, la edad y los intereses de los participantes. Se puede limitar el catálogo a 5, 10... elementos.

Propuesta de actividades de activación

1. Juego de los siete errores



Material necesario: dos dibujos aparentemente idénticos. Aparecen frecuentemente en revistas y manuales destinados a los niños.

Objetivo: Estimular la expresión de la comparación y la capacidad de describir

Consigna: En pares, busca y describe las 7 diferencias entre los dos dibujos aparentemente idénticos.

2. ¿Para qué puede servir?



Material necesario: fotos de objetos de reciente tecnología utilizados cotidianamente, como un teléfono, una computadora, un ventilador, etc.

Objetivo: Estimular la fluidez y la capacidad de aproximación; identificar y caracterizar un

objeto.

Consigna: "Unos extraterrestres acaban de llegar a la ciudad. Hablan francés pero ignoran todo de la tecnología terrestre. Debes explicarles para qué sirven estos objetos."

Ej: *C'est un(e)... C'est un instrument/ machine/ un ustensile... qui sert à... Ça s'appelle un(e).... Et on s'en sert pour.... Avec ce/ cet/ cette..., on peut...*

3. Érase una vez...



Material necesario: una serie de distintos dibujos alineados de personas, objetos y símbolos.

Objetivo: Estimular la fluidez verbal; Imaginar y contar una historia

Consigna: "Traza una línea que una ocho de los dibujos a continuación. Imagina una historia en la que deberán aparecer los ocho dibujos que elegiste. Comienza por *Erase una vez....*, utiliza articuladores de tiempo (*Un jour..., le lendemain..., ensuite..., après avoir..., à la fin...*)"

Ej: *Il était une fois un(e)... qui... (qui s'appelait..., qui était..., qui voulait..., etc.). Un jour...*

4. ¿Dónde está...?



Material necesario: imágenes con gran cantidad de personajes.

Objetivo: desarrollar la capacidad de aproximación a partir de una imagen que represente una escena con numerosos personajes. En la conversación cotidiana, los locutores nativos recurren con frecuencia a la aproximación y utilizan paráfrasis y términos genéricos en la conversación. (Ej: *Te llamó un amigo, el asiático, el que vive en tu edificio...*) Entrenar a los alumnos en la aproximación equivale a facilitar la fluidez y hacer más auténtica la interacción en la clase.

Consigna: "Señalar en el dibujo... la señora con sombrero que tiene una cartera en la mano izquierda". Luego, a la inversa, entre pares o toda la clase, un alumno elabora la descripción y pide a un compañero que señale el personaje u objeto descripto: "*Elige (tres) personajes del dibujo, descríbelos con la mayor precisión posible y pide a un/tu compañero que lo señale*"

5. El salero (La salière)

Fabricar un salero. Se explica a los alumnos cómo realizar el plegado de una hoja para obtener el salero. Se pueden utilizar nombres de frutas, colores, formas, países, etc., para las opciones a elegir y para los mensajes se pueden elaborar algunas predicciones (práctica del futuro simple), por ej.: *Tu marcheras sur la Lune, Tu auras 10 enfants, Tu deviendras célèbre, etc.*

Propuesta de actividades para facilitar la memorización

1. Revisión de formas verbales

Material necesario: Un dado (una cara por pronombre), una tarjeta por verbo a repasar.

Desarrollo: Por turnos, los participantes toman al azar un verbo y tiran el dado que puede estar marcado con los pronombres personales sujeto o bien se codifica en el pizarrón: 1= JE; 2= TU; 3= IL, ELLE, ON...)

El docente alienta el buen desempeño pero también a aquellos que tienen dificultades

2. Juego de la memoria

Se fabrican tarjetas con el vocabulario a adquirir y se disponen en una grilla. Puede hacerse en grupos o en forma colectiva.

3. La lotería

La lotería tradicional permite practicar los números del 1 al 100. También puede adaptarse y fabricarse para la adquisición y automatización de un vocabulario particular. En especial los métodos para niños contienen múltiples loterías de animales, vestimenta, comidas, etc.

Juegos para ejercitar la resolución de problemas

1. Charadas

Se trata de un juego en el que hay que adivinar una palabra hallando la definición de un homónimo de cada una de sus sílabas.

*Mon premier est un oiseau bavard,
Mon deuxième est un rongeur,
Mon troisième fait grossir,
Mon quatrième est un nombre pair,
Et mon tout est un monument d'Égypte.*

Solution : **PYRAMIDE**

2. Jeroglíficos (Rébus)

Cada charada puede ser transformada por los mismos alumnos en *rébus*. Es el proceso inverso a la charada: cada sílaba de la palabra a adivinar se define por un homónimo que es ilustrado de antemano o por los mismos alumnos.

3. Enigmas

Son actividades exigentes desde el punto de vista lingüístico y pragmático. Requieren una buena comprensión del enigma y favorecen la elaboración de hipótesis por parte de los alumnos y justificación de la respuesta.

Ejemplo: El reloj. *Qué encontramos una vez en un minuto, dos veces en un momento y nunca en un siglo?* (la letra "m") (Box, 2006).

Bibliografía

- Box, Peter (2006) *Enigmes Junior*, Tourbillon, Paris.
- Gardner, Howard (2004) *Inteligencias múltiples*, Paidós, Buenos Aires.
- Hourst, Bruno (2004) *Former sans ennuyer*, Editions d'Organisations, Paris.
- Weiss, François (2002) *Jouer, Communiquer, Apprendre*, Hachette, Paris.
- www.francparler.org/articles/Silva2005.htm

Notas

¹Profesora en didáctica de FLE en la Universidad Autónoma de México.